



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**PENERAPAN METODE PERMAIANAN
MODEL GO TOYOUR POST
(BERGERAK KE ARAH YANG DIPILIH)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
POKOK BAHASAN TINDAKAN EKONOMI
(PTK terhadap siswa kelas VII C di SMP Negeri 17 Cirebon)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.)
pada Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon



Oleh :

**DINDA SUPRATIWI BUDIARTI
(58440899)**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA (RI)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATICIREBON
2013 M / 1434 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAKSI

Dinda Supratiwi Budiarti: Penerapan Metode Permainan Model *Go To Your Post* (Bergerak Kearah yang Dipilih) Untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS Pokok Bahasan Tindakan Ekonomi (PTK siswa kelas VII C di SMP N 17 Cirebon)

Metode Permainan didefinisikan sebagai “usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organi” antara bermain dan belajar dikolaborasikan menjadi satu metode yang bersifat mendewasakan. Melalui belajar dan bermain, seseorang dapat merasa bahagia, rileks untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar. Hal ini akan tercapai apabila guru kreatif dalam menggunakan metode permainan go to your post (bergerak ke arah yang dipilih) merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa dipakai oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Model ini adalah model pembelajaran yang membuat siswa lebih menyenangkan atau gembira dalam belajarsehingga bangkitnya minat adanya keterlibatan penuh dan pemahaman penguasaan mater.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : 1. untuk mengetahui bagaimana respon terhadap metode permainan model go to your post (bergerak ke arah yang dipilih) pada pelajaran IPS Ekonomi, 2. untuk mengetahui respon siswa terhadap implementasi metode permainan pada mata pelajaran IPS Ekonomi di sekolah tersebut, 3. Untuk mengkaji apakah penerapan metode permainan model go to your post (bergerak ke arah yang dipilih) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS Ekonomi di SMPN 17 Cirebon Kota Cirebon.

Penelitian ini bertolak pada kerangka pemikiran bahwa penggunaan metode permainan go to your post (bergerak ke arah yang dipilih) mempunyai peranan yang sangat besar dalam kegiatan belajar mengajar di kelas karena dapat membantu guru untuk menyampaikan materi lebih menarik sehingga membantu siswa dalam menyerap materi yang di sampaikan oleh guru dengan demikian dapat meningkatkan pemahaman siswa imbasnya akan meningkatkan hasil belajar siswa, menjadi tercapai tujuan belajarnya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan tes. Populasinya siswa SMP Negeri 17 Cirebon yang berjumlah 38 orang. Adapun dalam menganalisa datanya dengan menggunakan *statistic deskriptif*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan go to your post (bergerak ke arah yang dipilih) di SMP Negeri 17 Cirebon kota Cirebon dikategorikan sangat baik dapat dilihat dari hasil observasi yaitu 22 siswa dengan ketuntasan belajar kelas 58%, nilai rata-rata kelas adalah 72,76, dan daya serap kelasnya 72,76%. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas 28 orang sehingga ketuntasan belajar kelas 74%, nilai rata-rata kelas adalah 83,86 dan daya serapnya 83,86%. Pada siklus III jumlah siswa yang tuntas 38 orang sehingga ketuntasan belajar kelas 100%, nilai rata-rata kelas adalah 92,63 dan daya serap kelasnya 92,63%. Dengan demikian hasil belajar pada tiap siklus mengalami kenaikan hasil belajar yang sangat baik.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim ..

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayah – Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tanpa harus mengalami berbagai kendala yang berarti. Shalawat serta salam semoga selalu terlimpah curahkan kepada sang penyelamat umat Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, tabi'in dan tabi'at sampai kepada kita selaku umatnya.

Keberhasilan penulis dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan peranan berbagai pihak yang terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis mengucapkan terima kasih kepada Yth :

1. Prof. DR. H. Maksum Mukhtar, MA, selaku Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. Saefuddin Zuhri, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Nuryana, M.Pd, selaku Ketua Jurusan ilmu pengetahuan sosial (IPS) IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Drs. Hj. Isnin Agustin Amalia, M.A selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. H. Ahmad Fauzi , M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II
5. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan seluruh staff Fakultas Tarbiyah serta Pegawai perpustakaan.
6. Kepala Sekolah, guru dan siswa-siswi kelas VII-C SMP Negeri 17 Cirebon Kabupaten Cirebon



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

7. Bapak Lili Padli S.Pd. guru mata pelajaran IPS Ekonomi kelas VII-C SMP Negeri 17 Cirebon Kabupaten Cirebon.
8. Ayahanda Ismail SH dan Ibunda Nurhayati Spd.
9. Suami Briptu Bayu Indra Wijaya dan anak Prayuda diandra Bagaswara
10. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya, segala kekurangan dan kekeliruan baik mengenai isi maupun prosedur penelitian dalam skripsi ini. Penulis akan sangat berterima kasih dan terbuka untuk menerima saran dan kritik yang konstruktif guna penyempurnaan skripsi ini.

Akhirnya hanya do'a yang dapat penulis panjatkan, semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih baik dari pada apa yang mereka persembahkan. Penghargaan yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan atas segala saran dan kritik dari pembaca atas kekurangan, kelemahan, dan kesalahan-kesalahan yang ada. Mudah-mudahan skripsi yang penulis buat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Cirebon, November 2012

Penulis

DINDA SUPRATIWI .B



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI.....	v
BIODATA PENULIS	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	10
D. Kerangka Pemikiran	11
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Metode Permainan dalam Pembelajaran IPS	
1. Pengertian Metode Permainan	18



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

2. Macam-Macamn Metode Permainan	21
--	----

B. Metode Permianan Model Go to Your Post

(bergerak kearah yang dipilih) dalam Pembelajaran IPS

1. Pengertian Metode Permainan Model Go to Your Post

(bergerak kearah yang dipilih)	39
--------------------------------------	----

2. Langkah-langkah Metode Permainan Model Go to Your Post (bergerak kearah yang dipilih)

dalam Belajar.....	40
--------------------	----

3. Penerapan Metode Permainan dalam

pembeajaran IPS Ekonomi.....	40
------------------------------	----

C. Penerapan Metode Permainan Model *Go to*

your Post (Bergerak Kearah yang Dipilih)

dengan Hasil Pembelajaran IPS Ekonomi	42
---	----

D. Urgensi metode permainan Model *Go to your Post*

(Bergerak Kearah yang Dipilih) dalam upaya

meningkatkan hasil belajar siswa

1. Indikator Keberhasilan	46
---------------------------------	----

2. Penilaian Keberhasilan	46
---------------------------------	----

3. Tingkat Keberhasilan	48
-------------------------------	----

4. Program Perbaikan.....	48
---------------------------	----

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian	50
--------------------------------------	----

2. Kondisi Umum wilayah Penenlitan	52
--	----

3. Kondisi Gedung dan Lingkungan.....	53
---------------------------------------	----

4. Ruang Kelas ,Kantor ,dll	54
-----------------------------------	----

5. Populasi dan Sampel	61
------------------------------	----

6. Metode Penelitian	63
----------------------------	----



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

7. Penelitian Tindakan Kelas	64
8. Teknik Pengumpulan Data	76
9. Prosedur Penelitian	78
10. Pengolahan Data	82

BAB IV. ANALISIS HASIL PENELITIAN

A. Respon Siswa Terhadap Penerapan metode Permainan Model <i>Go To Your Post</i> (Bergerak Kearsah yang Dipilih)pada Pokok Bahasan Tindakan Ekonomi	86
B. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Sebelum dan Sesudah Metode Permainan Model <i>Go To Your Post</i> (bergerak kepada arah yang dipilih))pada Pokok Bahasan Tindakan Ekonomi	95
C. Aktivitas elajar siswa Guru dan siswa sebelum dan sesudah menggunakan Metode Permainan Model <i>Go To Your Post</i> (bergerak kepada arah yang dipilih) pada Pokok Bahasan Tindakan Ekonomi	95

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	135
B. Saran	136

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

DAFTAR TABEL

Table 1 Ceramah, Tanya Jawab, dan Tugas.....	38
Tabel 2 Waktu Penelitian	51
Tabel 4 Data Siswa Kelas VII C	62
Tabel 5 Proses Perancangan Siswa Terhadap Pembelajaran IPS EKONOMI dengan Menggunakan Metode Permainan Model Go To Your Post (Bergerak ke arah yang dipilih)	87
Tabel 6 Rekapitulasi Respon Siswa	92
Tabel 7 Refleksi Kegiatan Tindakan Pembelajaran Siklus I.....	102
Tabel 8 Refleksi Kegiatan Tindakan Pembelajaran Siklus II	112
Tabel 9 Refleksi Kegiatan Tindakan Pembelajaran Siklus III	121
Tabel 10 Hasil Observasi tentang kinerja Guru pada Siklus I, II dan III	125
Tabel 11 Hasil Observasi Tentang Kegiatan Siswa di Kelas VIII C pada Siklus I, II dan III	127
Table 12 Hasil Belajar Siswa Kelas VII C Sebelum Menggunakan Metode Permainan Model Go To Your Post (Bergerak Keparah Yang dipih).....	129
Tabel 13 Hasil Belajar Siswa Kelas VII C dari Siklus I , II dan III	131



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Harold Spears memberikan batasan: *“Learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction”* (strategi pembelajaran inovatif, *made wena, bumi aksara :2009*). Belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk/arahan. Belajar sebagai karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lain, merupakan aktivitas yang selalu dilakukan sepanjang hayat manusia, bahkan tiada hari tanpa belajar. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Salah satu ciri dari aktivitas belajar menurut para ahli pendidikan dan psikologi adalah adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu biasanya berupa penguasaan terhadap ilmu pengetahuan yang baru dipelajarinya, atau penguasaan terhadap keterampilan dan perubahan yang berupa sikap. Untuk mendapatkan perubahan tingkah laku tersebut, maka diperlukan tenaga pengajar yang memadai. Pengajar atau disebut juga dengan pendidik sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Pendidik yang baik akan mampu membawa peserta didiknya menjadi lebih baik.

Prestasi belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Menurut Saifudin Anwar (2005 : 8-9) mengemukakan tentang tes prestasi belajar bila dilihat dari tujuannya yaitu mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Testing pada hakikatnya menggali informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Tes prestasi belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

maksimal subyek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan. Dalam kegiatan pendidikan formal tes prestasi belajar dapat berbentuk ulangan harian, tes formatif, tes sumatif, bahkan ebtanas dan ujian-ujian masuk perguruan tinggi.

Guru, instruktur atau dosen seringkali menyamakan istilah pengajaran dan pembelajaran. Padahal pengajaran lebih mengarah pada pemberian pengetahuan dari guru kepada siswa yang kadang kala berlangsung secara sepihak. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi serta berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran.

Ilmu pembelajaran menaruh perhatian pada upaya untuk meningkatkan pemahaman dan memperbaiki proses pembelajaran. Untuk memperbaiki proses pembelajaran tersebut diperlukan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran. Yang dimaksud dengan kondisi pembelajaran di sini adalah tujuan bidang studi, kendala bidang studi, dan karakteristik peserta didik yang berbeda memerlukan model pembelajaran yang berbeda pula.

Proses belajar mengajar IPS di sekolah umumnya dianggap tidak menarik, akibatnya banyak anak-anak sekolah yang kurang tertarik untuk mendalami mata pelajaran IPS. Selain itu memang ada anggapan bahwa mata pelajaran IPS tidak begitu penting sehingga siswa dalam proses belajar mengajar tidak begitu serius dalam mengikutinya. Beberapa indikator yang menunjukkan bahwa mata pelajaran IPS tidak menarik atau penting adalah nilai-nilai pelajaran IPS tidak begitu tinggi, serta program Ilmu Sosial di SMA dianggap sebagai program nomor dua setelah Ilmu Alam. Oleh karena itu untuk mempercepat pemahaman



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

serta menghindarkan pemahaman yang keliru diperlukan pendekatan-pendekatan dan media-media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan tingkat kematangan kejiwaan peserta didik. Metode belajar yang sering digunakan adalah metode ceramah, metode menulis, metode mencatat bebas (CBSA) yang cenderung menjenuhkan dan membuat motivasi belajar menurun sehingga siswa menjadi malas untuk mendengarkan pelajaran di kelas. Tarmizi Ramadhan (2007:3) menjelaskan untuk membangun metode pembelajaran efektif dan inovatif bisa dilakukan dengan cara mengakomodir setiap karakteristik diri siswa. Artinya mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing siswa. Contohnya saja sebagian orang ada yang berkemampuan dalam menyerap ilmu dengan menggunakan visual atau mengandalkan kemampuan penglihatan, auditory atau kemampuan mendengar, dan kinestetik. Dan hal tersebut harus disesuaikan pula dengan upaya penyeimbangan fungsi otak kiri dan otak kanan yang akan mengakibatkan proses renovasi mental, diantaranya membangun rasa percaya diri siswa.

Sering guru mengeluh, banyak siswa motivasi belajarnya rendah walaupun guru sudah berupaya menggunakan berbagai metode. Penerapan media permainan bisa digunakan sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak orang yang beranggapan bahwa bermain dan belajar adalah sesuatu yang bertolak belakang. ” Banyak bermain akan mengurangi waktu belajar”, begitu kata para orangtua. Menurut saya bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan, bersifat memerdekan jiwa. Permainan manusia sangat erat dan ekspresi diri, spontanitas, melatih pribadi untuk siap melewati persaingan, siap menerima kemenangan sekaligus siap menerima kekalahan, dan aktualisasi diri. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan. Melalui bermain, seseorang belajar banyak tentang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

kehidupan baik itu belajar kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan menyadari arti akan eksistensi dirinya .

Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organi.

Dave Meier, dalam The Accelerated Learning Handbook, mengatakan kata fun itu dalam kata-kata menarik berikut ini : menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hara. Ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi), dan nilai yang membahagiakan bagi diri si pembelajar. Itu semua adalah kegembiraan dalam melahirkan sesuatu yang baru. Penciptaan kegembiraan ini jauh lebih penting dari pada segala teknik atau metode atau medium yang mungkin anda pilih untuk digunakan.

Riset-riset otak mutakhir menunjukkan hasil-hasil luar biasa berkaitan dengan Learning dan Brain. Misalnya, Peter Kline, dalam The Everyday Genius mengatakan bahwa proses belajar akan berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan yang fun (ceria). “Bapak Accelerated Learning” asal Bulgaria, Georgi Lazanov. Lazanov merumuskan pandangan ini dalam istilah “membangun sugesti positif”. Proses pemercepatan belajar akan bisa dicapai apabila kondisi kelas menyenangkan. Salah satu cara praktis membangun suasana kelas yang menyenangkan, yang diusulkan oleh Lazanov, adalah lewat musik. Di tengah permainanlah kita paling dekat dengan kekuatan penuh kita. Kesenangan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

bermain tidak terhalang terlepas segala macam indofrin positif dalam tubuh, melatih kesehatan dan membuat kita merasa hidup sepenuhnya. Beberapa manfaat bermain dan belajar adalah sebagai berikut :

- Menyingkirkan keseriusan yang menghambat,
- Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar,
- Mengajak orang terlibat penuh,
- Meningkatkan proses belajar.

Menurut Sadiman (2006) sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu : permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki. Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya. Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional. Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Berdasarkan observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa 82% siswa terlibat dalam pembelajaran, 70% siswa terlihat ceria dan tidak tertekan. Beda sekali saat pembelajaran tanpa menggunakan media permainan, nampak siswa lebih banyak tidak terlibat, guru terkesan mendominasi pembelajaran. Hasil observasi tersebut memperlihatkan siswa dapat termotivasi belajar, hal itu juga didukung hasil angket siswa yang memperlihatkan bahwa 80% siswa menjawab senang mengikuti pembelajaran, 40% siswa menyatakan agar mata pelajaran lain menggunakan media permainan.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Berdasarkan penelitian indikator bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh metode belajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Guru yang kurang profesional seperti terlalu banyak menggunakan metode ceramah, metode menulis, metode mencatat bebas (CBSA) yang cenderung menjenuhkan dan membuat motivasi belajar menurun dan menjadi malas belajar. Dalam hal ini karena pelajaran IPS Ekonomi merupakan pelajaran yang membutuhkan kemampuan menghafal, kemampuan membaca, kemampuan menulis, kemampuan mengarang sehingga siswa harus menguasai keempat hal tersebut, salah satu metode yang mampu mengasah kemampuan menulis siswa adalah metode permainan menurut penulis yang diduga mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu metode GO TO YOUR POST yaitu dengan bergerak ke arah yang dipilih yaitu siswa dituntut untuk mengambil satu permasalahan yang sudah ditulis oleh guru di papan tulis, kemudian siswa bergerak ke arah masalah yang dipilih, setelah itu kembali ketempat duduk masing-masing dan membentuk sebuah kelompok 4-5 orang masing-masing kelompok mendiskusikan masalah yang sudah diambil di papan tulis tadi. Setelah itu mengembangkan kerangka tulisan sehingga menjadi sebuah wacana atau artikel. Setelah itu guru meminta siswa memajang hasil karya kelompok masing-masing dan ditempel di dinding kelas terakhir guru mengadakan refleksi tentang materi pembelajaran tadi. Keunggulan metode ini yaitu guru bertugas untuk mengembangkan kemampuan psikomotorik siswa supaya siswa belajar menulis kreatif dan mengembangkan pemikiran – pemikiran terhadap suatu materi yang harus dikembangkan sesuai dengan bahasa dan kemampuan siswa masing-masing.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan tentang “ **Penerapan Metode Permainan Model Go to Your Post (bergerak ke arah**



yang dipilih) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Bahasan Tindakan Ekonomi . (PTK terhadap siswa kelas VII C di SMP Negeri 17 Cirebon Kabupaten Cirebon)

B. RUMUSAN MASALAH

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Kajian Penelitian

Wilayah kajian penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan ruang lingkupnya adalah strategi belajar mengajar (SBM) ilmu pengetahuan sosial (IPS).

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penerapan pendekatan kualitatif dengan penelitian tindakan kelas yaitu hubungan Penerapan Metode Permainan Model Go to Your Post (bergerak ke arah yang dipilih) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Bahasan Tindakan Ekonomi Kelas VII C Siswa SMPN 17 CIREBON Kota.Cirebon.

c. Jenis Masalah

Keunggulan penggunaan metode permainan dalam belajar dibandingkan dengan metode ceramah, metode merangkum (BSA) pada mata pelajaran IPS Ekonomi serta hasil belajar siswa dibawah kriteria ketuntasan minimum.

2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari luasnya pokok pembahasan skripsi ini, maka penulis membatasi variable yang akan dibahas yaitu variabel penggunaan metode permainan sebagai variabel (x) dan hasil belajar siswa sebagai variabel (y) permasalahan akan dibatasi sebagai berikut :



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- a. Pengaruh penggunaan metode permainan yang dimaksud disini adalah dampak atau efek dari penggunaan metode permainan model go to your post (bergerak ke arah yang dipilih) yang digunakan oleh guru terhadap siswa dan hasil belajarnya.
- b. hasil belajar siswa yang dimaksud disini adalah hasil belajar siswa pada tanah kognitif, keaktifan siswa, kemampuan individu yang diambil dari nilai tes sumatif mata pelajaran IPS tahun ajaran 2011/2012.

3. Pertanyaan Penelitian

Adapun permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut :

- a. Bagaimana penerapan metode permainan model Go To Your Post (Bergerak ke arah yang dipilih) pada pokok bahasan Tindakan Ekonomi di SMPN 17 CIREBON Kota.Cirebon?
- b. Adakah peningkatan hasil belajar siswa di SMPN 17 CIREBON Kota.Cirebon dengan menggunakan metode permainan model go to your post (bergerak ke arah yang dipilih) pada pokok bahasan Tindakan Ekonomi ?
- c. Adakah peningkatan aktivitas hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan model Go To Your Post (Bergerak ke arah yang dipilih) pada pokok bahasan Tindakan Ekonomi di SMPN 17 CIREBON Kota.Cirebon ?



C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan mengetahui tentang

- a. Penerapan metode permainan model Go To Your Post (Bergerak ke arah yang dipilih) pada pokok bahasan Tindakan Ekonomi di SMPN 17 CIREBON Kota.Cirebon
- b. Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi
- c. Hasil belajar penggunaan metode permainan Go To Your Post (Bergerak ke arah yang dipilih) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS Ekonomi di SMPN 17 CIREBON kota.Cirebon

D. KERANGKA PIKIRAN

Belajar adalah adanya perubahan yang tadinya tidak bisa menjadi bisa. Pendidikan di sekolah bukan hanya ditentukan oleh usaha murid secara individual atau berkat interaksi murid dan guru dalam proses belajar mengajar, melainkan juga oleh lingkungan sosialnya dalam berbagai situasi sosial yang dihadapinya di dalam maupun di luar sekolah. Anak itu berbeda-beda bukan hanya berbeda bakat, atau pembawaan akan tetapi karena pengaruh sosial yang berbeda-beda, dia datang kesekolah dengan membawa kehidupan rumah tangganya, kesukaan, nilai-nilai, agama, kesukuan, status sosial, aspirasi orang tuanya kemudian di sekolah ia akan memilih teman, kelompok, atau kliknya yang pada suatu saat dapat mempengaruhi tingkah lakunya. Anak itu selanjutnya dipengaruhi oleh guru yang masing-masing mempunyai kepribadian sendiri. Kepribadian guru mempengaruhi suasana kelas, kebebasan anak-anak dalam mengeluarkan buah pendapatnya atau kerangka pikiran yang telah terbentuk dari proses belajar mengajar.

Persoalan yang kini dihadapi oleh banyak negara, termasuk Indonesia, adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan pada umumnya dikaitkan



dengan tinggi rendahnya prestasi yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa mencapai score dalam tes dan kemampuan lulusan mendapatkan dan melaksanakan pekerjaan. Proses globalisasi akan terus merebak. Tidak ada satu wilayah pun yang dapat menghindari dari kecenderungan perubahan yang bersifat global tersebut. Permasalahan pendidikan dapat didekati dengan pendekatan macrocosmics dan microcosmics dalam bukunya paradigma pendidikan di masa depan yang di karang oleh dr. zamroni (Juli 2001). Pendekatan macrocosmics artinya permasalahan guru dikaji dalam kaitannya dengan faktor-faktor lain di luar guru. Hasil pendekatan ini adalah bahwa rendahnya kualitas guru dewasa ini sangat di pengaruhi oleh faktor-faktor luar guru diantaranya :

1. Penguasaan guru pada bidang studi
2. Penguasaan guru atas metode pengajaran
3. Kualitas pendidikan guru
4. Rekrutmen guru
5. Manajemen Sekolah
6. Dukungan masyarakat
7. Dukungan pemerintah

Hal ini yang menjadi salah satu faktor proses belajar mengajar kurang berhasil dalam penyampaian materi yang diberikan guru kepada anak didik kurang maksimal temuan-temuan penelitian otak (brain research) mutakhir seperti yang dikatakan foelemen dalam buku “emotion intelegence”, memungkinkan dikembangkannya kebijakan yang dapat meningkatkan keberhasilan pendidikan 90% siswa yang mempunyai kemampuan biasa-biasa saja, artinya sangat memungkinkan EQ dikembangkan sehingga IQ tidak terlalu tinggi siswa akan berhasil dalam pendidikannya. (dalam Karolina, 2001:2) bahwa pengajaran berbicara



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

sangat penting untuk melatih siswa menggunakan bahasa itu secara aktif. Untuk mengaktifkan itulah, guru perlu memberikan pelatihan dan pembinaan. Pelaksanaan pelatihan dan pembinaan keterampilan berbicara dapat dilakukan melalui metode yang dipilih dalam pengajaran bahasa Indonesia. Metode yang akan diterapkan harus sesuai dengan materi yang akan disajikan dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Begitu pun dengan pengajaran berbicara tujuannya dalam pemilihan metode harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, materi atau bahan dan keadaan siswa. Pemilihan metode yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan dapat menuntun guru dan siswa ke arah kesuksesan pembelajaran. Jadi, memilih metode yang tepat dan melaksanakannya dengan benar akan dapat meningkatkan minat serta keantusiasan siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar, sehingga siswa aktif dalam proses belajar-mengajar dan berani berbicara dalam mengikuti pelajaran apa pun.

Berbagai metode, strategi belajar mengajar, telah dikembangkan namun menurut penulis metode permainan adalah salah satu metode belajar yang sangat cocok apabila digunakan dalam menyampaikan materi karena siswa menjadi lebih rileks, tidak tegang, tidak stress, belajar menjadi lebih menyenangkan. Hasil prestasi belajarnya pun sangat berpengaruh apabila guru menggunakan metode permainan dari hasil prestasi belajar cenderung lebih meningkat, setelah menggunakan metode permainan. Dalam hal ini saya sebagai penulis ingin memaparkan salah satu metode permainan yang seharusnya menjadi contoh bahwa metode permainan ini adalah metode yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan baik dan kreatif sehingga bisa meningkatkan prestasi belajar yang baik. Metode permainan ini dinamakan Model Go To Your Post.



E. MODEL GO TO YOUR POST (BERGERAK KE ARAH YANG DIPILIH)

Metode Permainan Model Go To Your Post (bergerak kepada arah yang dipilih) adalah metode permainan siswa bergerak ke arah tulisan permasalahan yang telah di tulis oleh guru di papan tulis. Untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan menulis maka model Go To Your Post dapat diterapkan. Pada awal pembelajaran guru menentukan beberapa topik yang dapat dikembangkan oleh siswa, dengan menempel topik-topik tersebut di dinding kelas. Siswa bergerak ke arah topik memilih topik yang menarik, yang disenangi atau yang dikenal yang akan dikembangkan menjadi tulisan siswa. Dengan demikian siswa dapat mengembangkan tulisan berdasarkan pilihan topiknya.

Langkah-langkah pembelajaran :

1. Guru membuka pembelajaran dengan ice breaking yang dapat menyemangati siswa.
2. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai. Contoh : Menulis rangkuman isi buku ilmu pengetahuan populer.
3. Guru menempel kertas warna yang berisi tulisan topik-topik tentang ilmu pengetahuan populer di bagian-bagian dinding kelas. Contoh : Topik.
4. Guru meminta siswa membentuk kelompok belajar 4-5 orang perbangku kelompok dan memilih ketua kelompok.
5. Guru meminta siswa bergerak dan berdiri ke arah topik yang dipilihnya (go to your post).
6. Setelah siswa memilih dan berkelompok sesuai dengan topik yang telah mereka pilih. Guru meminta siswa berdiskusi beberapa saat untuk membahas hal apa saja yang dapat dikembangkan menjadi sebuah tulisan sesuai dengan topik.
7. Guru meminta siswa kembali ke tempat duduk untuk membuat kerangka karangan sesuai dengan topik yang telah dipilihnya.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

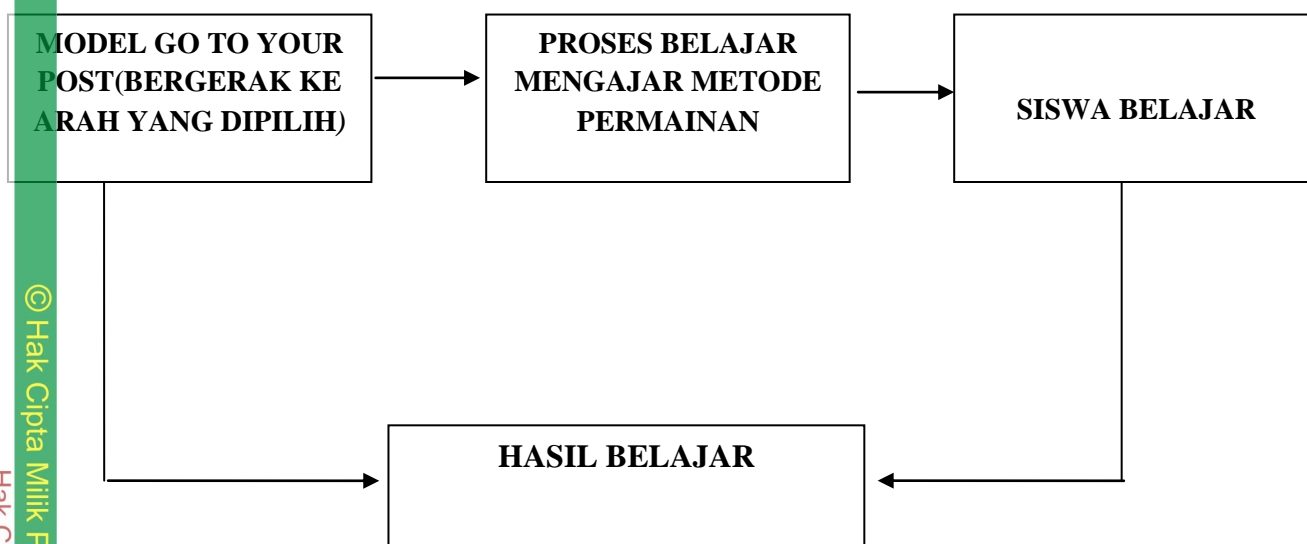
8. Guru meminta siswa untuk mengembangkan kerangka tulisan menjadi sebuah wacana atau artikel.
9. Guru meminta siswa secara berkelompok sesuai topik yang dikembangkan.
10. Guru meminta ketua kelompok untuk mempresentasikan hasil karyanya dan menempel karyanya/tulisannya pada kertas koran/flipchart atau karton.
11. Guru meminta siswa memanjang hasil karya kelompok pada bagian-bagian dinding kelas.
12. Guru menilai hasil tulisan siswa.
13. Guru memberi reward atau penghargaan pada karya yang dinilai baik.
14. Guru mengadakan refleksi tentang materi pembelajaran.

Keunggulan model pembelajaran ini adalah siswa dapat belajar sambil bermain dengan berdiskusi kemudian memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri, guru hanya sebagai promotor dan pendidik siswa dalam evaluasi belajar mengajar.

Untuk menjelaskan kerangka pemikiran terlihat dalam gambar 1 dibawah ini :



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



F. HIPOTESIS

Hipotesis adalah menurut Anas Sudijono (1992 : 219) Asumsi atau Dugaan mengenai sesuatu yang dibuat untuk melakukan pengecekan berdasarkan pendapat tersebut maka Penulis merumuskan Hipotesisnya sebagai berikut :

Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara hasil prestasi belajar mengajar dengan metode permainan yang di gunakan pada Mata pelajaran IPS Ekonomi di kab.Cirebon, Kecamatan harjamukti,Kabupaten Cirebon.

Ho : Tidak ada hubungan antara hasil prestasi belajar mengajar dengan metode permainan yang di gunakan pada Mata pelajaran IPS Ekonomi di SMPN 17 CIREBON Kecamatan harjamukti,Kabupaten Cirebon



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

DAFTAR PUSTAKA

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jogjakarta : Liberty.

Kelvin Seifert , 2007. *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan* , jakarta : Rineka Cipta.

Abin Syamsudin Makmun, 2000. *Psikologi Kependidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Anas Sudijono, 2000. *Pengantar Statistik Pendidikan*, jakarta : Grafindo Persada.

Buletin Pusat Perbukuan (Vol. 10 Tahun 2004), 2004 . Departemen Pendidikan Nasional.

Muhammad Ali, 2002 . *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta : Pustaka Amani.

Muhibin Syah, 2002 . *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

M. Noman Somantri, 2001 . *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suharsimi Arikunto, 2000 . *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta : Rineka Cipta.

Hambleton, R.K. dalam Ciardiello, A. V 2001. *Teacher questioning and Student interaction : an observation of three social studies classes. The social studies*. 199-122 Jakarta : Erlangga.

Budiasih. E dan Widarti, H.R. 2003. *Penenrapan Pendekatan Daur Belajar (cycle)*
Jakarta : Rineka Cipta.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Ahmad, Abu, dan Nur Uhbiyadi. 2001. *Ilmu pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta

Masdudi dan Nasehudin .2009. *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Cirebon : STAIN press

Trianto. 2011. Model Pembelajaran terpadu (konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), Jakarta : Bumi Skasara.

Surya , Muhamad, 2006. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Gunung Persada Press.

Ahmadi K,iip & Amri S. 2011. *Pengembangan Pembelajaran IPS Terpadu*, Jakarta : PT Pustakaraya.

Djamarah B,Syaiful dan Aswan Zain.2002. *Strategi Belajar*, Jakarta PT Rieneka Cipta.

Syah , Muhibbin, 2002 .*Psikologi Belajar* , Jakarta : Logos Wacana Ilmu.

Trianto, 2009 . *Mendisain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif* , Jakarta : Kencana Prenada Media.

Singer, Kurt , 1987. *Membina Hasrat Belajar Di Sekolah* , Bandung : Rosda Karya.

Slameto, 2003 . *Belajar dengan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*, Jakarta : Bumi Aksara.

[Http://id Wikipedia.org/Wiki/Keluarga](http://id Wikipedia.org/Wiki/Keluarga).

Krisna,2009. *Pengertian dan Ciri- Ciri Pembelajaran*,

19/10/09,<http://krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran/>, Selasa, 02 Maret 2010, 10:45.

<http://pondokibu.com/parenting/pendidikan-psikologi-anak/dampak-pendidikan-karakter-terhadap-akademi-anak/>

<http://www.vilila.com/2010/10/kurikulum-pendidikan-yang-berkarakter.html#ixzz1pWzmlVp0>